

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan mempunyai posisi strategis dalam rangka peningkatan kualitas sumber daya manusia, tujuan pendidikan dapat tercapai apabila dilaksanakan dengan pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun tujuan pendidikan seperti yang tercantum dalam UU RI No.20 Pasal 3 Tahun 2003 bahwa:

“Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pada hakekatnya, kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Salah satu problematika yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya. Proses pembelajaran di kelas kebanyakan diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Sering terjadi, dalam suatu peristiwa belajar dan mengajar, antara guru dan siswa tidak berhubungan. Guru asik menjelaskan materi pelajaran di depan kelas.

Sementara itu di kelas siswa juga asik dengan kegiatannya sendiri, melamun, mengobrol bahkan mengantuk. Dalam peristiwa semacam ini tidak terjadi proses pembelajaran, karena dua komponen penting dalam sistem pembelajaran tidak saling bekerjasama. Dalam suatu peristiwa belajar dan mengajar dikatakan terjadi pembelajaran, manakala guru dan siswa secara sadar

bersama-sama mengarah pada tujuan yang sama. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa dalam suatu proses pembelajaran selamanya memanfaatkan segala potensi yang dimiliki untuk keberhasilan belajar.

Untuk mengatasi problematika tersebut, guru harus bisa melakukan inovasi agar kegiatan belajar-mengajar berjalan secara efektif, tidak membosankan dan menyenangkan serta mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah perubahan perilaku siswa baik perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Sedangkan pengembangan perilaku dalam bidang kognitif secara sederhana adalah pengembangan kemampuan intelektual siswa, misalnya kemampuan penambahan wawasan dan penambahan informasi agar pengetahuan siswa lebih baik, pengembangan perilaku dalam bidang afektif adalah pengembangan sikap siswa baik pengembangan sikap dalam arti sempit maupun dalam arti luas. Dalam arti sempit adalah sikap siswa terhadap bahan dan proses pembelajaran sedangkan dalam arti luas adalah pengembangan sikap sesuai dengan norma-norma masyarakat, dan pengembangan ketrampilan, adalah pengembangan kemampuan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus. Motorik kasar adalah ketrampilan menggunakan otot, misalnya ketrampilan menggunakan alat tertentu. Sedangkan motorik halus adalah ketrampilan menggunakan potensi otak, misalnya ketrampilan memecahkan suatu persoalan.

Guru adalah salah satu tokoh yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Guru dapat mempengaruhi potensi belajar siswa dan dalam aktifitas belajar mengajar guru harus memberi dorongan atau memotivasi siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran di kelas. Akan tetapi kondisi pendidikan di Indonesia saat ini masih banyak guru yang belum menerapkan strategi pembelajaran. Dalam pelaksanaannya tugas utama seorang pendidik kadang tidak terlaksana dengan baik. Ketika hasil belajar siswa masih rendah maka seorang guru akan merasa dirinya gagal dalam mengajar.

Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas dan kemampuan guru. Sebagai perencana, guru dituntut untuk memahami secara benar kurikulum yang berlaku, karakteristik siswa, fasilitas dan sumber daya yang ada, sehingga semuanya dijadikan komponen-komponen dalam menyusun rencana pembelajaran. Dalam hal ini guru harus dapat menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar membuat siswa merasa senang, tidak bosan dan aktif dalam mempelajari materi.

Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu pembelajaran Sains menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung.

Dalam proses pembelajaran sebagian besar guru berperan aktif menyampaikan materi dan siswa dituntut mendengarkan dan mencatat penjelasan guru serta menyelesaikan latihan-latihan yang diberikan guru. Sebagai pengajar seorang guru harus dapat memotivasi belajar siswa dalam segala situasi. Seorang gurur harus mempunyai metode tersendiri untuk memberikan dorongan pada siswanya agar mereka mau berubah dan mampu mencapai hasil yang memuaskan. Agar belajar menjadi menarik dan bermanfaat ialah dengan mengikutsertakan siswa dalam memilih, menyusun rencana, dan ikut terjun pada situasi belajar. Konsekuensinya adalah siswa dapat merasakan suatu tingkat pencapaian belajar. Salah satunya dengan pelajaran Sains.

Mata pelajaran Sains adalah pelajaran yang banyak membutuhkan hafalan serta pembuktian secara konkrit dalam kehidupan nyata. Jadi, dalam mengajar pelajaran Sains guru dituntut untuk bisa membantu siswa agar dapat memahami suatu materi pelajaran dengan cara memperlihatkan atau mempraktekkan secara langsung kejadian atau hal-hal yang terdapat dalam materi tersebut.

Keberhasilan proses belajar Sains tidak terlepas dari persiapan siswa dan persiapan tenaga pendidik kebidangnya dan bagi siswa sudah mempunyai minat

untuk belajar Sains akan merasa senang dan dan penuh perhatian akan mengikuti pelajaran tersebut.

Metode mengajar yang berfariatif adalah suatu cara-cara yang dapat digunakan oleh seorang guru agar pembelajarannya menjadi bermakna. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam melibatkan siswa secara aktif guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan pembelajaran kooperatif. Karena dengan pembelajaran kooperatif terjadi interaksi antar siswa yang satu dengan yang lain. Siswa lebih berani mengungkapkan pendapat atau bertanya dengan siswa lain sehingga dapat melatih mental siswa untuk belajar bersama dan berdampingan, menekan kepentingan individu dan mengutamakan kepentingan kelompok.

Adapun salah satu dari model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Team Games Tournament* (TGT) dimana model pembelajaran kooperatif ini yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, guru harus dapat memelihara keingin tahuan siswa dan memotivasinya sehingga mendorong siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Jika siswa aktif dalam pembelajaran, maka akan melahirkan interaksi untuk mengajukan pertanyaan. Sehingga pembelajaran dapat bermakna bagi siswa. Menurut Kunandar (dalam Haryati, 2015:4) aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Keaktifan belajar itu merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena proses belajar akan berhasil jika disertai dengan adanya

keaktifan baik dari guru maupun siswa. Menurut Tauhid (2013:3), keaktifan belajar terdiri dari kata kreativitas dan kata belajar. “Keaktifan memiliki kata dasar aktif yang berarti giat dalam belajar atau berusaha”. Keaktifan belajar berarti suatu usaha atau kerja yang dilakukan dengan giat dalam belajar.

Oleh karena itu, guru perlu melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran agar pelajaran yang diberikan mudah diterima dan dipahami. Dalam hal ini, keaktifan belajar siswa harus memiliki guru profesional yang benar-benar terpenggil dan bertanggungjawab dalam memberikan dukungan dan peluang bagi siswa untuk berinteraksi dalam aktifitas belajar di kelas. Rochman Natawijaya (dalam Mariani, 2014:2) mengemukakan “belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek koqnitif, afektif, dan psikomotor”.

Seorang guru yang menginginkan proses belajar mengajar berhasil dengan baik harus bisa memilih dan menentukan strategi yang akan digunakan dalam Proses Belajar Mengajar (PBM). Penentuan strategi harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Seorang guru dapat melaksanakan tugas profesionalitasnya, maka diperlukan wawasan yang mantap mengenai strategi pengajaran yang sesuai dengan tujuan-tujuan pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan akan mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh secara maksimal.

Sekolah tidak lepas dari permasalahan pendidikan dalam proses pembelajaran, yaitu SD Negeri 03 Rejosari. Hasil wawancara dan pengamatan pada kelas III saat berlangsungnya proses pembelajaran mata pelajaran IPA, yaitu keaktifan belajar siswa masih rendah, yaitu sebesar 48,89% sedangkan hasil belajar IPA siswa yang rendah, yaitu 67,64%.

Sebagai salah satu solusi, guru dituntut untuk dapat memilih strategi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Dengan pembelajaran PAIKEM maka dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa karena dapat terjadi dengan menarik dan menyenangkan.

Oleh karena itu, seorang guru diharapkan dapat menggunakan berbagai strategi secara efektif dan efisien sesuai dengan materi pelajaran yang akan di berikan dan juga disesuaikan dengan keadaan lingkungan sekolah dan karakteristik siswa. Salah satu strategi pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini, untuk meningkatkan keaktifan belajar adalah strategi *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti menulis judul penelitian sebagai berikut: **“PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENGGUNAAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS III DI SD NEGERI REJOSARI 3 TAHUN AJARAN 2015/2016”**.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dikemukakan rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. “Apakah Strategi *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA pada siswa kelas III SD Negeri Rejosari 3 Tahun Ajaran 2015/2016?”.
2. “Apakah Strategi *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD Negeri Rejosari 3 Tahun Ajaran 2015/2016?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas, yaitu:

1. Untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA melalui penggunaan strategi *Teams Games Tournament* pada siswa kelas III SD Negeri Rejosari 3 Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui penggunaan strategi *Teams Games Tournament* pada siswa kelas III SD Negeri Rejosari 3 Tahun Ajaran 2015/2016.

#### D. Manfaat Penelitian

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam pembelajaran IPA, khususnya dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi kepala sekolah

- 1) Sebagai masukan untuk pengembangan peningkatan kualitas pembelajaran IPA.
- 2) Sebagai informasi bagi kepala sekolah untuk meningkatkan keaktifan belajar melalui strategi *Teams Games Tournament*.

###### b. Bagi guru

- 1) Memberikan masukan tentang strategi *Teams Games Tournament* sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA.
- 2) Strategi *Teams Games Tournament* dapat mendorong guru untuk melakukan berbagai kreatifitas lainnya dalam pembelajaran.

###### c. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.
- 2) Memperoleh suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

###### d. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.